revista digital

ARKADE

Ano III - Edição 45

ISSN 2175 - 4071

GUILD WARS 2



APOIO

COOLER MASTER

Tt eSPORTS By Thermaltake

Tt Thermaltake COOLall YOUR LIFE

ONGAME

RADEON GRAPHICS AMD

proximo games® Let's play

CLONE®

SKIN GAMER GAMER WEAR

CM STORM BY COOLER MASTER

Pixel3 EDITORA DIGITAL

acigames Associação Comercial, Industrial e Cultural de Games

BGS BRASIL GAME SHOW

revista digital
ARKADE

Editor-chefe
Raphael Cabrera

Redação
Rodrigo Pscheidt
Fernando Paulo

Design
Erick Drefahl
Alan Daniel Ferreira

Marketing
Suzane Skroch
Leandro Motta

Colaboradores
Edimartin Martins
Alexo Mello
Henrique Gonçalves
Renan do Prado

ISSN 2175 - 4071

EDITORIAL

Finalmente um concorrente ao WoW?

O lançamento de World of Warcraft foi há quase 10 anos (estamos velhos, meus amigos) e desde então a vida de muitos gamers nunca mais foi a mesma. Não é para menos, a Blizzard Entertainment está hoje entre as maiores publishers de games do mundo, e o WoW é seu principal jogo. Um game tão viciante e bem feito que chegou a ter 12 milhões de jogadores (pagando mensalidade) no mundo todo e continua recebendo atualizações até hoje. Guild Wars (o primeiro) foi lançado um ano depois de WoW, em 2005, com o apelo de ser um bom RPG online que não cobrava mensalidade. O game recebeu muitos jogadores que não quiseram entrar no mundo de Azeroth, mas mesmo assim nem chegou perto do sucesso mundial que teve o titã da Blizzard. Agora é lançado Guild Wars 2, um MMORPG com um sistema inovador de batalha e habilidades, que une jogadores para uma experiência única e mais social que nunca. Seria finalmente este um concorrente ao World of Warcraft? É o que você confere na revista desta semana. Relaxe e aproveite, seja bem-vindo à Arkade.

Raphael Cabrera
Editor-chefe

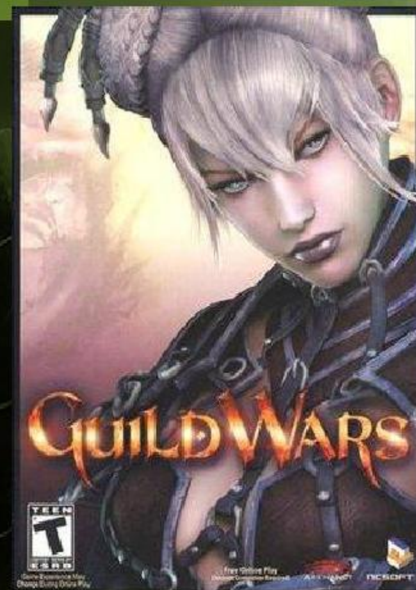
ÍNDICE

Revista Arkade - Rua Lamenha Lins, 62, 3° Andar,
CEP 80250-020 - Centro - Curitiba/PR, Brasil
Email: contato@arkade.com.br


AIKA
aika.ongame.com.br
00:00/00:00
Experimente uma guerra como você nunca viu antes! São cinco nações que lutam pela sua honra em um PvP extraordinário de até mil contra mil. Participe de guerras incríveis em um continente surpreendente ou até mesmo em ilhas flutuantes. Enfrente adversários à sua altura, prove que você tem habilidades necessárias para liderar, torne-se um Marechal e comande sua nação!
CRIE SUA CONTA
DOWNLOAD DO JOGO
RESGATE SEUS ITENS CASH
Copyright © 2012. Ongame Entretenimento. Todos os direitos reservados.

GUILD WARS

No gênero dos MMORPGs, existe World of Warcraft e todos os outros jogos que tentam desbancá-lo. Embora possa não soar muito justa, esta divisão existe simplesmente porque a Blizzard é boa no que faz, e mantém milhões de jogadores interessados em seu game, que já está quase completando 8 anos no ar e ganhará uma nova expansão em breve.



Entre os outros jogos que surgem para competir com World of Warcraft, alguns se destacam mais do que outros. Um destes destaques foi Guild Wars: Prophecies, título lançado em abril de 2005 que serviu como ponta-pé inicial para uma franquia que acaba de chegar sacundindo o mercado dos MMOs em sua segunda edição.



O primeiro Guild Wars, iniciado em Prophecies, era um MMO bem mais tradicional, e colocava o jogador para desbravar o belo universo de Tyria com um avatar customizado, que podia exercer uma profissão, dentre 6 disponíveis: Warrior, Ranger, Monk, Elementalist, Mesmer e Necromancer.





A trama do game se iniciava no belo reino de Ascalon e permitia que o jogador explorasse livremente o mundo do jogo, participando de quests e dungeons tanto sozinho quanto cooperativamente. Os NPCs espalhados pelas cidades apresentavam diferentes missões que ao serem completadas, concediam pontos de experiência ao jogador. A jogabilidade de Guild Wars era bem tradicional, seguindo o sistema point and click de mirar e atirar já visto em diversos outros games do gênero.

Nos anos seguintes, foram lançados novos episódios de campanha - Factions e Nightfall - que adicionaram novas profissões (assassins, ritualist, paragon e dervish) ao game, expandido sua jogabilidade e sua trama. Em agosto de 2007 a NcSoft lançou a grande expansão Eye of the North, que ampliava consideravelmente o universo de Guild Wars e apresentava um desfecho para a longa campanha principal do game.

Diferente dos demais MMOs, porém, Guild Wars se destacou por não cobrar uma mensalidade do jogador: depois de adquirir sua cópia do game, você joga o tempo que quiser, sem nenhum custo adicional, embora expansões fossem necessárias para acessar certas áreas adicionadas posteriormente.

Outra novidade incorporada ao Guild Wars original foi a praticidade para participar de partidas PvP (jogador contra jogador): ao contrário de outros jogos, onde você deve passar dezenas de horas aprimorando seu personagem e adquirindo armas e itens mais poderosos, em Guild Wars é possível criar personagens já no level máximo apenas para as batalhas PvP. Isso tornou o game bem acessível, pois mesmo quem não é aficcionado pelo gênero MMO podia curtir partidas competitivas em estilo MOBA.



Para enriquecer ainda mais o PvP do game, foram incluídos diversos modos de jogo diferentes, como o Hero Battle, o Heroe's Ascent e as Guild Battles, que ofereciam possibilidades tanto para quem joga com os amigos quanto para quem curte cair na porrada sozinho contra outros jogadores.



Em 2007, a NcSoft anunciou oficialmente a produção de Guild Wars 2. Iniciou-se então um longo ciclo de desenvolvimento, período em que a empresa criou fóruns para saber o que os jogadores queriam ver na sequência. Em 2009, a empresa divulgou que até então, mais de 6 milhões de cópias do primeiro Guild Wars haviam sido vendidas, e que este sucesso só a encorajava a continuar trabalhando em uma sequência ainda maior e mais ambiciosa!



AMD Radeon HD Série 7000

A **única** com suporte **Eyefinity 2.0**
com a **tecnologia HD3D**.

- A primeira GPU fabricada na arquitetura de 28 nm;
- Poder de overclock que ultrapassa 1Ghz;
- A primeira placa de vídeo com suporte PCI-Express 3.0 e Direct X 11.1;
- Mais de 55 prêmios no mundo todo.
- Tecnologia de ponta inigualável;



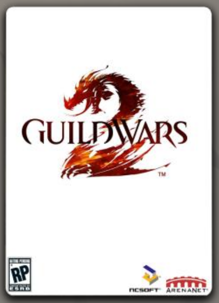
RADEON
GRAPHICS
AMD

AMD



GUILD WARS 2

FICHA TÉCNICA



Platafomas

Jogadores

Multiplayer Online

Gênero	MMORPG
Produtora	ArenaNet
Publisher	NCsoft
Mídia	Disco e Download
Lançamento	28 de Agosto de 2012
ESRB	T +13 anos

EM BREVE !

Estes e muitos outros lançamentos na Proximo Games





www.proximogames.com.br

Curitiba/PR

Rua Augusto Stellfeld, Nº 1516 - Bigorrilho

São José dos Campos/SP

Vale Sul Shopping

proximo games™

Let's play

Guild Wars 2 chegou fazendo barulho. Com mais de um milhão de cópias vendidas antes de seu lançamento, o game chegou prometendo revolucionar o gênero MMO. Se ele faz isso mesmo, ainda é cedo para dizer. Mas há uma coisa que ele faz muito bem: permitir que o jogador se sinta parte daquele mundo de fantasia.

A trama de Guild Wars 2 se passa no fantástico mundo de Tyria, 250 anos após os acontecimentos vistos em Eye of the North, última expansão do game original. Durante estes séculos que separam um jogo do outro, cinco grandes dragões despertaram e estão espalhando o caos pelo mundo.

Neste cenário, a raça humana, que antes era próspera, começa a perder espaço, ao mesmo tempo que outras raças surgem ou expandem seus domínios. O mapa de Tyria não possui mais uma divisão clara: Norns do norte estão migrando para fugir do dragão Jormag, enquanto no coração de uma grande floresta, os Sylvari, uma raça totalmente nova, emergem das árvores.



Customização

Esta grandiosa trama é apenas o pano de fundo para a aventura, pois há tanto para se fazer que inevitavelmente a narrativa da campanha acaba ofuscada. Ao iniciar o jogo, você pode criar seu personagem do zero, escolhendo uma das cinco opções de raças disponíveis: Asura, Charr, Humano, Norn e Sylvari.

Esta escolha não é meramente estética: cada raça possui sua própria capital, sua própria cultura e suas habilidades específicas. Não pense que um enorme Norn é melhor do que um dos pequenos Asuras: cada um tem seus pontos positivos e negativos, bem como atributos próprios de cada raça que garantem que as diferentes raças sejam relativamente balanceadas.



Depois de escolher a raça do seu personagem, você precisará responder algumas perguntas que, embora simples e aparentemente genéricas, irão servir como ponto de partida para a hisória do seu personagem. Depois disso, é hora de você escolher qual será a profissão do seu personagem, que é o fator realmente determinante na maneira como ele se portará em batalha.









Guild Wars 2 oferece 8 possibilidades de profissões: Guardian, Warrior, Engineer, Necromancer, Elementalist, Mesmer, Thief e Ranger. Vamos detalhar um pouco sobre cada uma delas nesta edição, mas é fundamental que você saiba que a profissão de seu personagem afeta drasticamente a maneira como você vai jogar Guild Wars 2.





Estas mudanças sempre estão focadas na ação: reparou como não temos um Healer (curandeiro) entre as profissões? Pois é, em Guild Wars 2 todos podem desenvolver habilidades de cura, o que faz com que mesmo as classes "de suporte" - como o Ranger, ou o Guardian - possam participar mais ativamente das batalhas, utilizando suas armas e habilidades únicas para ajudar o grupo.

> "Cada raça possui sua própria capital, sua própria cultura e suas habilidades específicas."




ASSINE A REVISTA ARKADE
E RECEBA AS PRÓXIMAS EDIÇÕES NO SEU E-MAIL
CLIQUE PARA ASSINAR
revista digital
ARKADE
games / tecnologia / cultura









Jogabilidade

Diferente de diversos outros games do gênero, a Jogabilidade de Guild Wars 2 é totalmente voltada para a ação: é possível desviar de golpes, investidas e outros ataques na maioria dos casos. A movimentação é algo fundamental na batalha, pois os inimigos causam bastante dano. Outro detalhe que parece ser pequeno, mas que faz uma grande diferença, é a possibilidade de se movimentar e usar skills que precisam de um tempo de carregamento (mais conhecido como "cast"). Desta forma você consegue utilizar a habilidade sem ficar vulnerável.

Mas a grande estrela da jogabilidade com certeza é o sistema de skills. O jogador recebe cinco skills de acordo com a arma que ele estiver usando. Desta forma, cada tipo de arma apresenta estilos diferentes, sendo possível fazer várias combinações com armas de uma mão. Mas não pense que assim as classes ficam parecidas: um Warrior com uma espada de duas mãos por exemplo, tem skills totalmente diferentes de um Ranger com uma espada de duas mãos. O mesmo acontece no combate aquático, o personagem usa uma arma exclusiva quando está dentro da água, e mesmo que estas armas não apresentem muita variedade, cada classe adquire skills exclusivas.







Se você não está satisfeito com o estilo do seu guerreiro, sem problemas: basta trocar a arma para receber um roll totalmente novo de skills, que alteram consideravelmente a jogabilidade. Você pode fazer esta troca em tempo real, no meio de um combate, o que, com um pouco de prática, permite que você crie verdadeiros combos com armas e habilidades alternadas!

Isso para não mencionar a maneira dinâmica como as skills de diferentes profissões de personagens podem ser combinadas: se um Elementalist atear fogo ao campo de batalha e a flecha de um Ranger atravessar as chamas, ela se incendiará, acrescentando dano por fogo ao ataque que antes era apenas físico. E este é o mais básico dos exemplos para mostrar como o game estimula o jogo cooperativo e a experimentação.

Além do sistema de skills incorporados às armas, o jogador ainda conta com mais cinco slots para escolher skills de suporte. Essas habilidades podem ser de ataque, absorção de dano, podem curar o personagem ou o grupo (nada de Healer, lembra?), aumentar atributos ou efeitos temporariamente, controlar os inimigos (como paralizar ou desorientar), podem dar efeitos passivos, evocar animais e outros seres, entre diversas







outras opções. As possibilidades são imensas, e importantes tanto para o PVE como PVP.

Como se tudo isso não fosse o bastante, as teclas de função do teclado (F1, F2, F3...) ainda são usadas para novas habilidades ou ações em conjunto com os ataques do jogador. A classe Necromancer, por exemplo, pode assumir uma forma espectral (que conta com novas skills), enquanto o Elementalist - que é a única classe que não pode mudar de arma no meio da batalha - usa essas teclas para mudar entre os quatro elementos, cada um dotado de skills totalmente diferentes.

Então se você pensou que o número de habilidades era pequeno, saiba que existe muito mais do que apenas as cinco skills básicas da sua arma. O jogo te encoraja a experimentar diferentes armas e equipamentos, até encontrar uma combinação que se adeque ao seu estilo de jogo. Para completar, também é possível inserir pontos em uma árvore de talentos, que deixa o personagem com desempenho melhor em determinadas situações. Não tenha medo de experimentar, pois o dóminio de suas skills e armas é fundamental para que você seja um bom guerreiro tanto sozinho quanto dentro de uma equipe.



"O jogo te encoraja a experimentar diferentes armas e equipamentos, até encontrar uma combinação que se adeque ao seu estilo de jogo."



Evolução e Exploração

Devemos ressaltar que Guild Wars 2 possui um sistema de jogo diferenciado: o jogo abandona completamente o tradicional sistema de quests, permitindo que você explore o vasto mundo de Tyria com muita liberdade, como em um game de mundo aberto. Seu sistema de eventos aleatórios permite que você participe de missões ou batalhas conforme elas surgem em seu caminho.



Para que a trama se desenrole de maneira fluida, existe apenas uma quest principal (a caça ao Dragão Zhaitan), que desenvolve a história do jogo. Porém, há muito mais o que fazer no mundo de Guild Wars 2, e o melhor é que você pode escolher como e quando quer participar de algum evento.

Existem vários eventos aleatórios que acontecem no mapa: quem estiver no lugar certo na hora certa pode participar, de maneira extremamente dinâmica. Como estes eventos ocorrem depende única e exclusivamente do jogo: ao passar por uma cidade, pode estar acontecendo um incêndio colossal, ou ela pode estar sendo saqueada por um bando de malfeitores. Você quer interferir, ou prefere simplesmente seguir seu caminho? Você é quem decide, e esta liberdade - aliada à imprevisibilidade dos acontecimentos - torna o mundo de Guild Wars 2 extremamente vivo, rico e imersivo.

Outra novidade bacana é que a maioria destes eventos pode ser enfrentado em grupo. Os eventos aleatórios valem para você e para todo mundo que também esteja no mesmo lugar, e todos automaticamente trabalham juntos, sem a necessidade de criar

uma party ou qualquer tipo de grupo. A força dos inimigos é ajustada de acordo com a quantidade de jogadores, para deixar a partida desafiadora para todos.

Quanto maior o seu nível, maiores vão se tornando a proporção destes eventos: certos chefes só podem ser encontrados depois que você já está acima do level 70, em lugares onde somente personagens deste nível podem chegar, o que facilita a interação entre os jogadores. Este sistema de integração automática é muito natural, e faz com que o jogador realmente sinta que está interagindo com outras pessoas. Para melhorar, ao final de uma batalha o jogo ainda divide os lucros entre todos os participantes.

Mas evoluir não se resume à esses eventos. Existem NPC's espalhados pelos mapas precisando de ajuda com tarefas simples, mas que também funcionam de forma aberta para quem estiver no local. Descobrir novos locais, encontrar checkpoints (que poderão ser usados para viajar rapidamente entre os mapas) ou recolher materiais também garantem uma boa quantidade de pontos de experiência.

Você também pode desbravar dungeons, que são destravadas conforme você evolui no jogo.

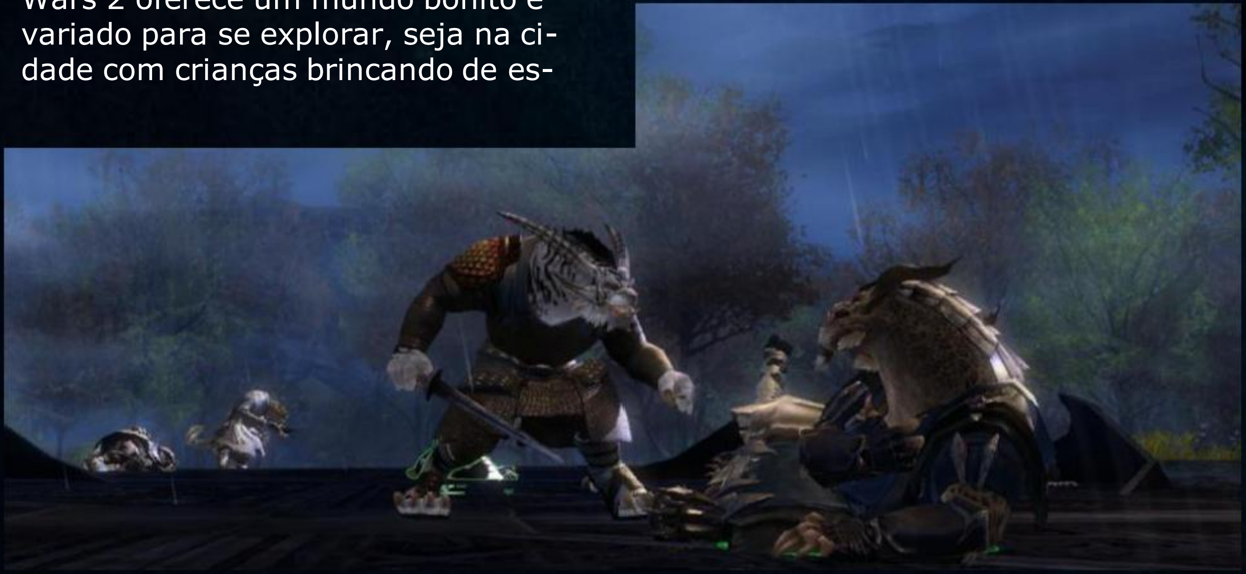




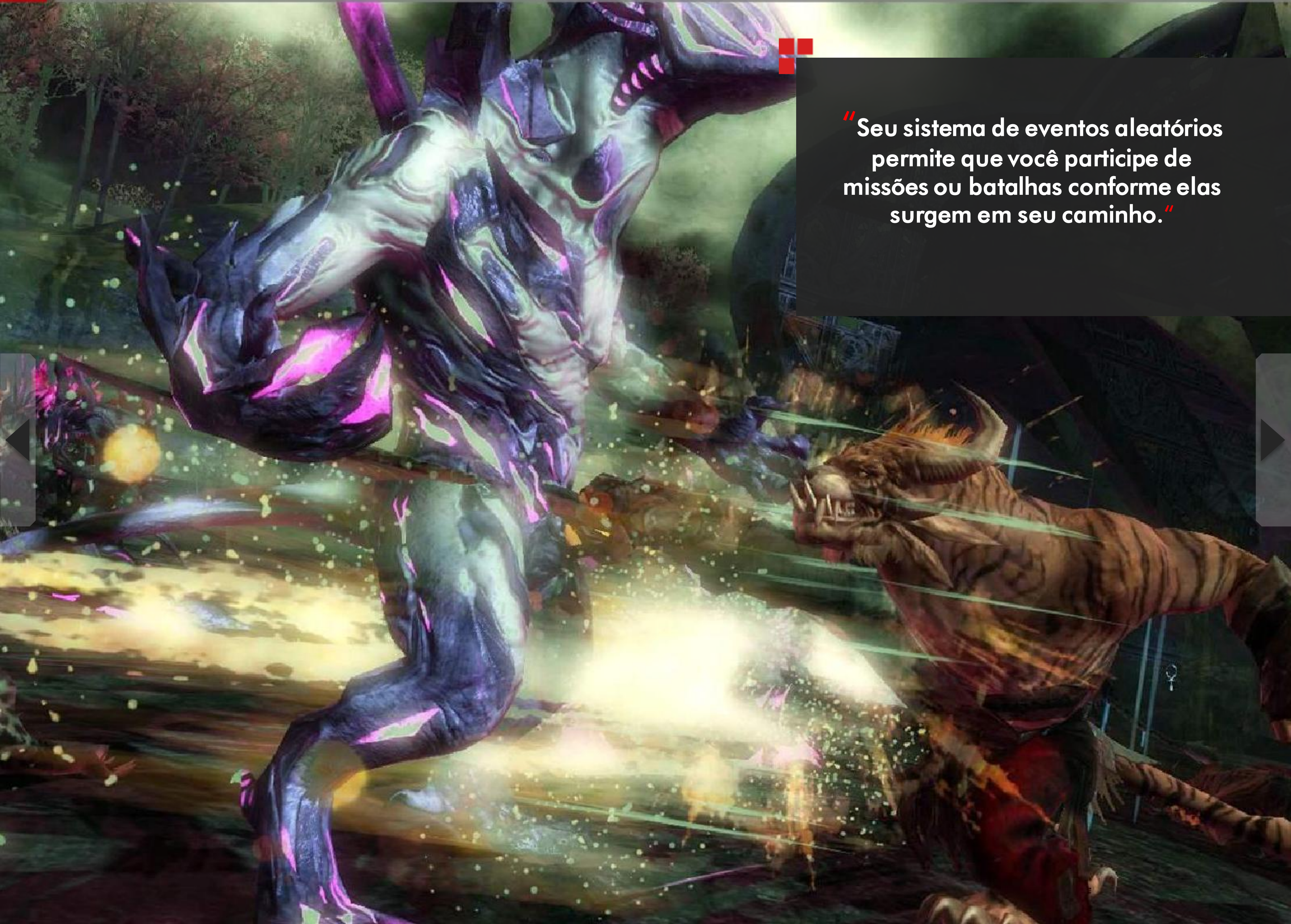
Elas são muito bem construídas, e contam com armadilhas e segredos que batem de frente com o que vemos nos melhores RPGs single-player. Cada dungeon pode ser explorada de duas maneiras: na primeira vez, você conhece a história e a importância da dungeon; na segunda, pode explorá-la melhor, em busca de itens e lugares secretos. Obviamente, no segundo caso, inimigos mais poderosos e novos desafios aparecem para dificultar a sua vida.



Existem ainda pontos de interesse (chamados de Vistas), que geralmente requerem que o jogador se aventure por locais de difícil acesso, escale montanhas, construções e locais secretos muito bem escondidos. Guild Wars 2 oferece um mundo bonito e variado para se explorar, seja na cidade com crianças brincando de esconde-esconde ou no topo de uma colina, com uma vila sendo atacada por centauros. A interação entre os jogadores e o universo do jogo é feita de forma extremamente competente.



Nem tudo é perfeito, claro: a ArenaNet achou que seria uma boa ideia colocar pequenos puzzles onde você deve saltar por plataformas específicas em busca de um tesouro. Porém, Guild Wars 2 não é um jogo de plataforma, e nestes momentos em que ele tenta ser, torna-se frustrante, visto que sua jogabilidade não foi pensada para ter a precisão que um jogo com este objetivo. Felizmente, estes momentos são esparsos e pontuais, o que não compromete drasticamente a experiência como um todo.



"Seu sistema de eventos aleatórios permite que você participe de missões ou batalhas conforme elas surgem em seu caminho."





Player vs. Player (PvP)

Se você gosta de enfrentar outros jogadores em arenas exclusivas para isso, mas não tem paciência para evoluir seu personagem o máximo possível, Guild Wars 2 é o jogo que você estava esperando. Pelo menu principal você pode criar um guerreiro exclusivamente para partidas PvP, deixando todos os seus atributos no máximo sem precisar gastar um minuto sequer evoluindo-o da maneira tradicional.

Claro que isso não torna necessariamente as coisas mais fáceis, visto que este atalho pode ser usado por todo mundo, ou seja, no PvP você só vai encontrar guerreiros no level máximo, com as melhores armas e as skills mais poderosas.

É aí que a jogabilidade brilha novamente: ganha quem tiver melhor controle sobre as habilidades de seu personagem, mais domínio do campo de batalha, mais jogo de cintura para se virar diante de tudo o que pode acontecer no calor da batalha. Logo, por mais que você não precise investir tempo para evoluir seu personagem, é fundamental que você domine todos os seus poderes e habilidades e trace estratégias que tirem proveito



das fraquezas do inimigo e do próprio campo de batalha.

Existem diversos modos de jogo PvP, de arenas onde equipes de 8 jogadores podem se digladiar até a morte, a pequenos torneios entre equipes de 5 jogadores, que se enfrentam em batalhas no melhor estilo de MOBAs como League of Legends. Estes torneios podem tanto ser gratuitos quanto pagos, com o detalhe que o pagamento é feito com tickets ganhos em outros modos de jogo. Obviamente, os torneios pagos oferecem os melhores prêmios, que são disputados pelos jogadores mais experientes.

Temos ainda os confrontos colossais WvW (World vs. World), onde três servidores inteiros são colocados para uma guerra que pode durar vários dias. Neste caso, qualquer jogador pode entrar no jogo para representar o seu servidor, ajudando-o a derrotar os inimigos e completar objetos que geralmente envolvem a conquista de castelos, fortalezas e outros tipos de construções. Ao final do período, o servidor com mais pontos ganha, e seus participantes dividem a premiação.

Visual e som

Guild Wars 2 oferece um visual deslumbrante, mas que cobra seu preço: é necessário ter uma máquina com configuração robusta para poder desfrutar do game em sua plenitude gráfica. Os cenários são coloridos e detalhados, e o nível de detalhes em certos lugares - as capitais de cada povo, por exemplo - é tão grande que é impossível não ficar de queixo caído. É o capricho de um grande RPG offline transportado para o terreno dos MMOs de maneira incrível.



As animações também são boas na maioria do tempo, embora de vez em quando os personagens pareçam meio desajeitados, ou caiam naquele estilo "boneco de pano" que os fãs de Skyrim conhecem muito bem. Alguns bugs ocorrem, mas eles são poucos, se considerarmos as dimensões do game.





A música e os efeitos sonoros, por sua vez, dão um show. As composições são épicas como precisam ser, e os efeitos sonoros ajudam a engrandecer as batalhas: o clangor de espadas, o crepitar das chamas e o som das explosões dita o tom dos combates, e todos estes sons são altos e imponentes. As dublagens são inconstantes, alguns personagens possuem ótimas vozes, outros nem tanto, o que destoa um pouco. Ainda assim, a absurda quantidade de diálogos (praticamente todas as conversas do game são faladas) merece crédito.

Conclusão

Guild Wars 2 não reinventa a roda do gênero MMO, mas sem dúvida acrescenta diversos elementos que conseguem diferenciá-lo do maior representante do gênero, World of Warcraft. Com uma jogabilidade mais voltada para a ação, um vasto - e belo - mundo a ser desbravado e um sistema de exploração e evolução que instiga o jogador a prosseguir, relembrando-nos como jogar com outras pessoas (mesmo desconhecidas) pode ser divertido, desafiador e extremamente viciante. Guild Wars 2 é aquele tipo de jogo feito para agradar não só os fãs do gênero MMO, como também quem não é familiarizado com o gênero e tem vontade de experimentar.




007
OPERAÇÃO
SKYFALL
26 DE OUTUBRO
NOS CINEMAS
007operacaoskyfall.com.br
Verifique a classificação indicativa.
SKYFALL ©2012 Danjaq, United Artists, CPII. 007 and related James Bond Trademarks, TM Danjaq.



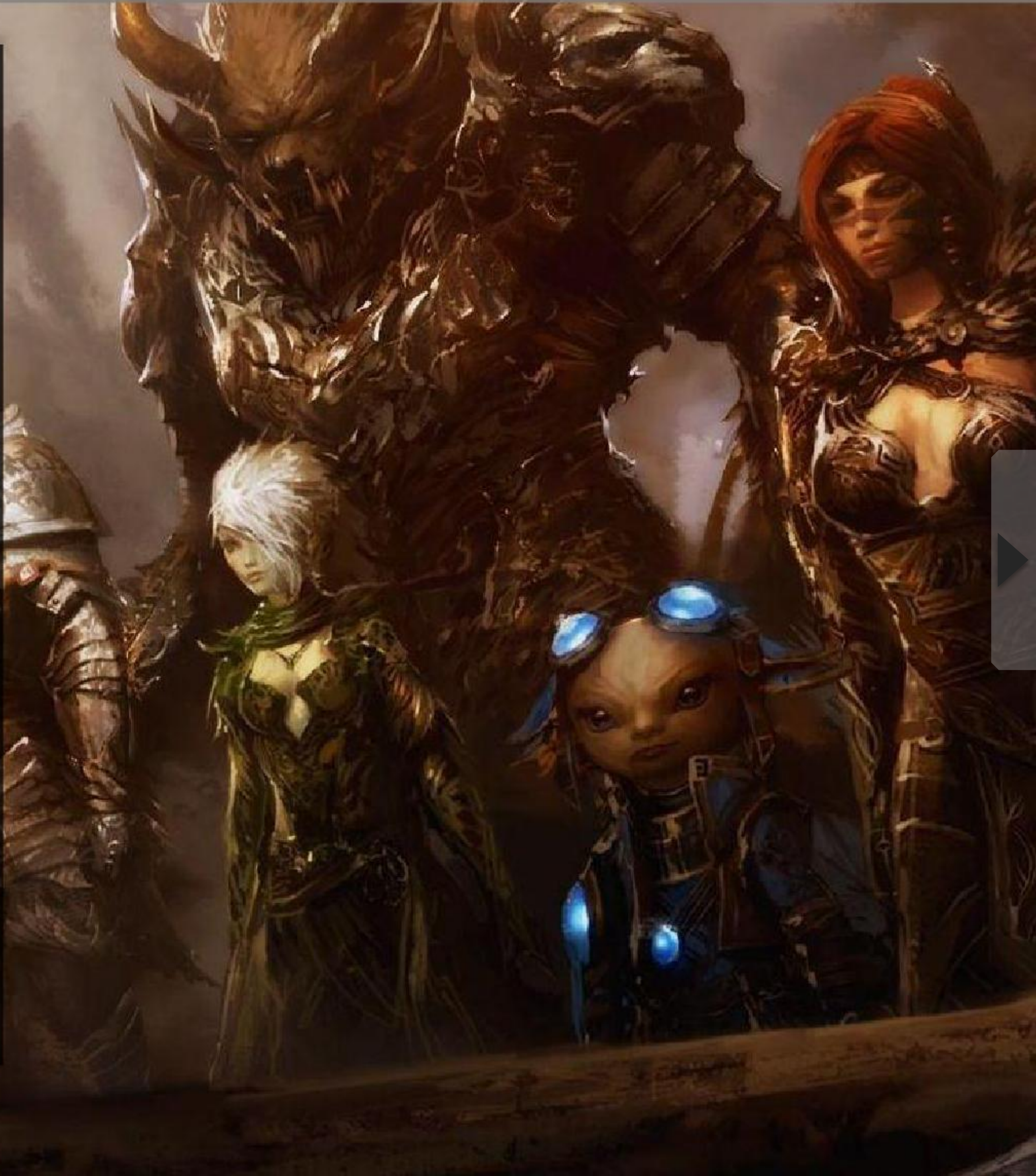
RAÇAS & PROFISSÕES

O universo de Guild Wars 2 é povoado basicamente por 5 raças de criaturas com aparências, origens e histórias bem distintas. Na sequência, vamos apresentar um pouco sobre cada uma elas.

As raças selecionáveis em Guild Wars 2 são: Asuras, pequenos seres com grandes orelhas, dotados de grande inteligência. Os Charr são enormes felinos dotados de chifres, que constituem um povo fortemente militarizado.

Temos também os Humanos (raça bem auto-explicativa) e os enormes integrantes da raça Norn, que são guerreiros de aspecto nórdico e extrema força. Por fim, temos os Sylvari, que são humanóides de aparência botânica saídos diretamente da Pale Tree, árvore ancestral do mundo de Tyria.

As profissões fazem as vezes de classes de personagens em Guild Wars 2. Você pode criar um personagem de qualquer raça e desenvolvê-lo na profissão que achar melhor. Temos um total de 8 profissões no game, e cada um concede poderes e atributos exclusivos para seu personagem.



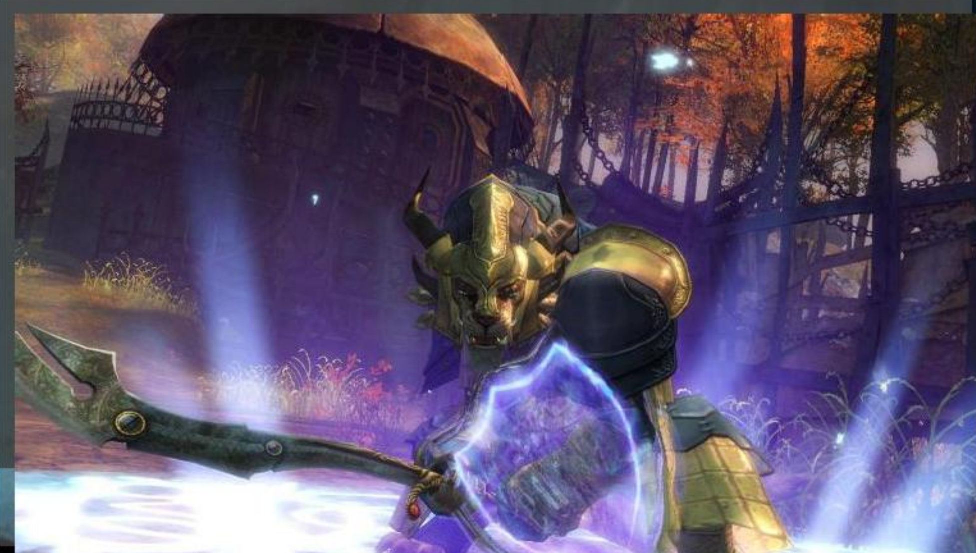


Guardian

Conforme o nome sugere, ele é o guardião do grupo. Sua jogabilidade é bastante voltada para o suporte ao grupo, mas ele também pode assumir a linha de frente, empunhando espadas e escudos. Um guadião corajoso pode ser a chave para a vitória de um grupo, visto que ele protege, encoraja e auxilia a equipe.

Suas habilidades se baseiam nas virtudes de um bom guardião: Justice ateia fogo aos adversários após um determinado número de ataques, Courage cria um domo de energia que protege o grupo de ataques e a Resolve permite que ele regenere automaticamente sua energia, servindo de escudo enquanto os aliados se recuperam.

O Guardian conta ainda com duas habilidades únicas: diferentes Shouts (gritos) podem tanto inferir dano aos inimigos quanto beneficiar aliados. Além disso, o guardião pode evocar as Spirit Weapons, armas lendárias que ajudam temporariamente o grupo com ataques devastadores.





Warrior

Indispensável em qualquer bom RPG, o guerreiro de Guild Wars 2 chega na forma de um personagem poderoso, equipado com uma grande armadura e empunhando armas enormes, ótimas para o confronto direto. Sua jogabilidade é totalmente focada no combate corpo-a-corpo, o que faz dele a linha de frente perfeita para as grandes batalhas do game.

Conforme atinge seus inimigos no calor do combate, o guerreiro acumula adrenalina, que pode ser eliminada de uma só vez em um ataque especial devastador graças à sua técnica Adrenaline. Quanto mais adrenalina armazenada, mais forte é o ataque.

Além disso, o guerreiro pode assumir diferentes posturas de combate (Stances) que lhe concedem bônus variados, como regeneração de adrenalina ou ganho de força. Para beneficiar o grupo, o guerreiro pode evocar diferentes tipos de estandartes (Banners), que melhoram temporariamente os atributos da equipe.





Engineer

Os engenheiros são especialistas na utilização de armas, explosivos, elixires, armadilhas e qualquer outro tipo de equipamento ou mecanismo que possa lhes dar vantagem em batalha. O engenheiro também pode ganhar terreno para o grupo, instalando turrets, bombas e outros armamentos que dificultem a vida do inimigo.

Por ser especialista nestes equipamentos, o engenheiro não conta necessariamente com habilidades únicas, mas possui um arsenal de armas (Wepons) que nenhuma outra profissão pode utilizar, entre pistolas, granadas, minas e kits para criação de equipamentos.

O engenheiro carrega verdadeiros kits de equipamentos (Backpack Kits), cada um com uma função diferente, fornecendo ao personagem diferentes tipos de armas e explosivos e possibilitando a criação turrets, que podem tanto atacar os inimigos quanto recuperar a energia dos aliados.





Necromancer

Praticante do lado mais obscuro da magia, o Necromancer tem poder sobre a vida e a morte, podendo abandonar seu corpo físico, conjurar criaturas mortas para ajudar e até mesmo ressuscitar aliados caídos. A Necromancia é uma arte perversa mas que, se bem utilizada, pode trazer inúmeros benefícios ao praticante e seus companheiros.

Para realizar seus encantamentos, o necromancer se vale da própria energia vital (Life Force) de seus inimigos, que é absorvida e armazenada, possibilitando que o necromancer assuma uma forma espectral (Death Shroud)que aterroriza os guerreiros adversários, ou conjure criaturas das trevas (Minions) para ajudar na batalha.

Porém, nem todas as habilidades do Necromancer são sombrias: ele pode se valer de suas habilidades para enganar a morte e trazer um aliado de volta à vida; bem como manipular elementos do campo de batalha para que eles sejam usados em favor do grupo (Wells).





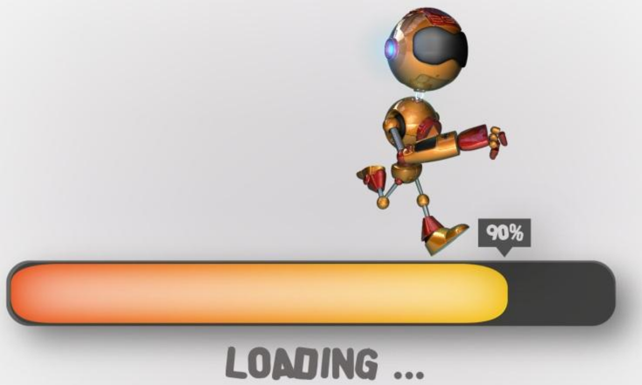
Elementalist

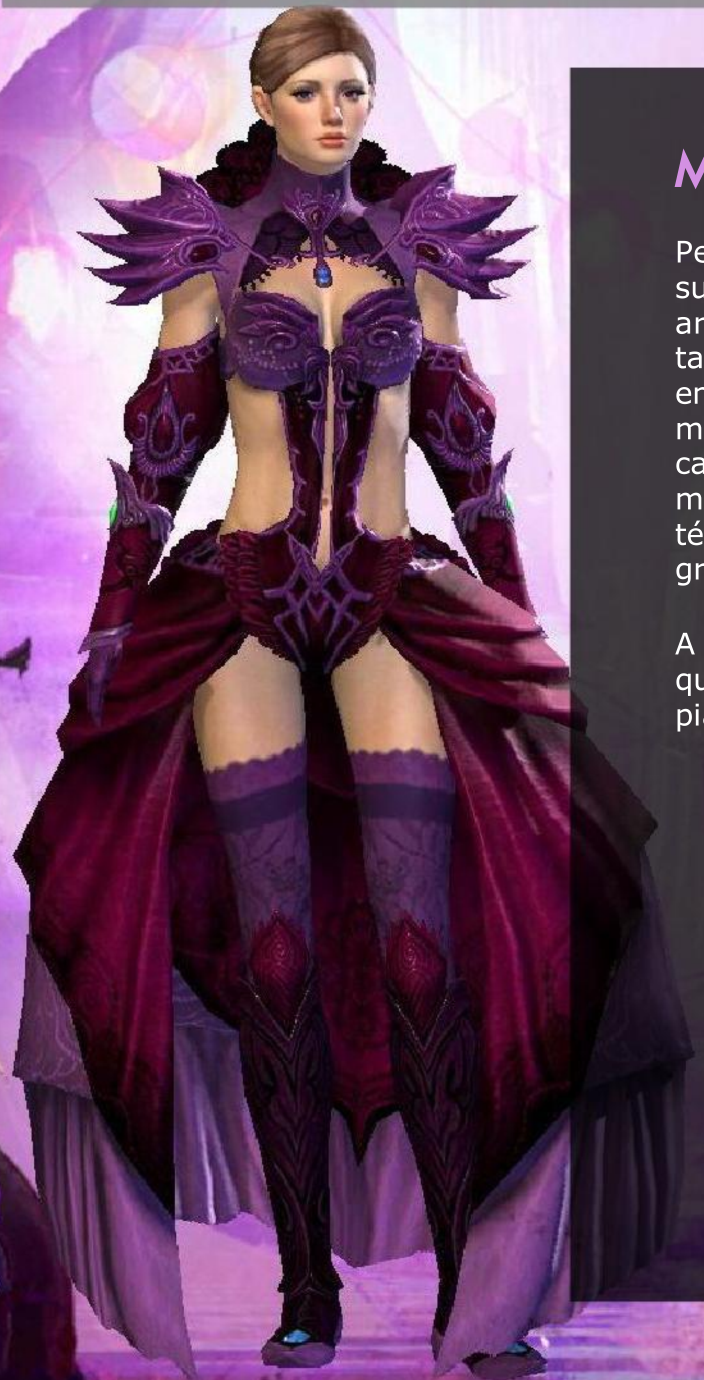
Os guerreiros que seguem esta profissão dominam o extraordinário poder de manipular os elementos da natureza. Ar, água, fogo e terra: nas mãos deles, tudo isso é a matéria prima que pode virar uma barreira de proteção para seus aliados... ou uma arma letal para seus inimigos. Com esse poder todo, eles utilizam poucas armas de contato direto, valendo-se da manipulação elemental na hora das batalhas.

Entre suas habilidades, o Elementalist pode fazer chover fogo, criar tempestades elétricas, rajadas de vento, promover pequenos terremotos ou evocar titânicas erupções vulcânicas. Manipulando a água, eles podem até mesmo recuperar a energia de aliados feridos em combate.

Além de tudo isso, o Elementalist também pode interpretar símbolos antigos (Glyphs) que desencadeiam feitiços extremamente poderosos, bem como auxiliar o grupo conjurando itens e armas mais poderosos (Conjure Spells) para seus companheiros utilizarem.




90%
LOADING ...



Mesmer

Peritos na magia e na utilização de subterfúgios, os praticantes desta arte se valem da ilusão para derrotar seus inimigos. Emborsa possam empunhar diferentes tipos de armas, seu verdadeiro poder está na capacidade de criar cópias de si mesmo (e de outras criaturas), uma técnica muito eficaz para desnortear grupos de adversários.

A clonagem (Clone) é a habilidade que permite que o Mesmer crie cópias de si mesmo, embora ele também possa conjurar fantasmas (Phantasms) para auxiliar o grupo. Apesar de parecerem formas espectrais, estas cópias atacam de verdade, e se quebradas (Shattering), podem inferir muito dano aos inimigos.

Como se isso não fosse o bastante, o Mesmer conta ainda com a habilidade de recitar mantras que possuem as mais variadas utilizações. Ele ainda pode manipular o ambiente ao seu redor, deixando aliados invisíveis ou protegendo-os com seus poderes.





Ranger

Os Rangers podem não integrar a linha de frente do combate, mas são extremamente eficientes no que sabem fazer: caçar seus inimigos, flanqueá-los e fazê-los cair em armadilhas. Um ranger experiente e corajoso é fundamental para balancear um grupo e ajudá-lo na hora de localizar criaturas raras.

Por serem exímios caçadores, os Rangers podem contar com uma mascote (Pet), que lhe ajuda tanto seguindo rastros quanto atacando inimigos. Sua mascote é uma extensão de seu corpo, podendo desferir ataques especiais e contam com habilidades exclusivas.

O guerreiro desta profissão ainda pode espalhar armadilhas (traps) pelo campo de batalha, além de conjurar os espíritos da natureza (Spirits) para auxiliá-lo em combate, fortalecendo ataques ou adicionando propriedades elementais aos golpes comuns.





Thief

Extremamente ágeis, os guerreiros desta classe se valem de sua rapidez para tirar vantagem dos inimigos. O thief é o personagem certo para quem gosta de batalhas mais estratégicas, visto que suas habilidades se focam em identificar fraquezas do inimigo e utilizá-las em favor do grupo.

Com seu poder Initiative, o Thief pode surpreender os inimigos, e está sempre pronto para a ação. Ele também pode roubar (Steal) itens e artefatos dos inimigos e consegue adquirir novas habilidades ao empunhar duas armas de mesmo tipo (Dual Skills).

O Thief também se vale de subterfúgios para se dar bem durante as batalhas: com ataques rápidos e discretos (Stealth Skills), permitindo que ele ataque sem que o inimigo sequer saiba por onde foi atingido. Sua habilidade de teleporte (Shadow Step) torna-o ainda mais letal e imprevisível.




GAME OVER
CONTINUE?
>YES
NO

NA PRÓXIMA EDIÇÃO



Clássico: Double Dragon

PARCEIROS

ARKADE

VERSUS

portal Xbox

Girls of War

PLAYERTWO

TAKEIT GAME

GAMES GERAL

XboxPLUS

Rock Games!

NERDS SOMOS NOZES

revista digital

ARKADE

games / tecnologia / cultura